

Mantenha agora o mesmo exemplo do capítulo apenas as estruturas básicas de controle: *seleção e repetitiva*, usando a *indentação* para visualizar melhor as estruturas aninhadas e *parênteses* para agrupar as expressões.

```

se a > 15
  então
    x = a + 4
    y = y + 3
  senão se a < 10
    então
      x = x + 3
      y = y + 2
    senão se a < 5
      então
        x = x + 2
        y = y + 1
      senão
        x = 0
        y = 0
    fim se
  fim se
fim se
  
```

(a ≥ 15)

(10 < a < 15)

(5 < a < 10)

(a ≤ 5)

#### 1.4 EXERCÍCIOS PROPOSTOS

- Descreva com suas palavras o que você entende por:
  - AÇÃO.
  - PROCESSO.
  - ESTADO.
  - EVENTO.
  - PADRÃO DE COMPORTAMENTO.
- Escreva um algoritmo para descrever como você faz para ir da sua casa até a escola.
- O que você entende por *aspecto estático* e *aspecto dinâmico* de um algoritmo? Qual o conceito que relaciona estes dois aspectos?
- Quais são as três estruturas básicas de controle com as quais podemos desenvolver qualquer algoritmo?
  - O que é um programa?
  - O que é um bom programa?
  - Cite alguns critérios usados atualmente para avaliação da qualidade de um programa.
  - Cite alguma característica de um Programa Estruturado.
  - Cite, brevemente, o aspecto de documentação: qual a vantagem de se utilizar uma pseudolinguagem no desenvolvimento de programas?
  - Cite alguma característica de um programa que usa o "GOTO" de forma irrestrita.

#### PORTUGOL

2



Os objetivos específicos deste capítulo são:

- Introduzir uma linguagem de expressão de algoritmos e duas formas alternativas gráficas equivalentes.
- Mostrar a sintaxe e a semântica dos comandos básicos da linguagem.
- Fornecer ao leitor os meios necessários para a leitura de algoritmos simples escritos em PORTUGOL usando comandos básicos.
- Despertar no leitor a capacidade de descrever um padrão de comportamento através de algoritmos em PORTUGOL.